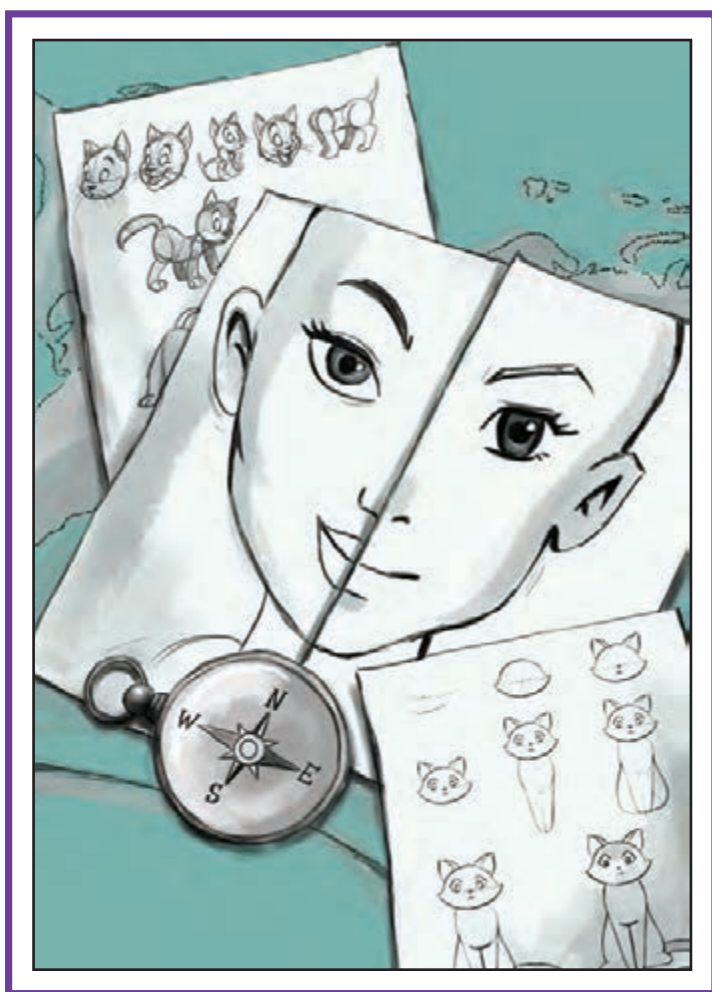




پودمان اول

پویانمایی و مکاتب



واحد یادگیری ۱

پویانمایی و مکاتب

آیا تا به حال پی برده‌اید:

- موقعیت جغرافیایی و فرهنگ کشورها چه تأثیری بر پویانمایی آنها داشته است؟
- سبک‌ها و مکتب‌های پویانمایی غربی چه ویژگی‌هایی دارند؟
- سبک‌ها و مکتب‌های پویانمایی شرقی چه ویژگی‌هایی دارند؟
- چه عواملی بر مکاتب پویانمایی تأثیرگذار بوده است؟
- سیر تحول پویانمایی ایران چگونه بوده است؟

هدف از این واحد یادگیری:

- معرفی و شناخت مکاتب پویانمایی در غرب و شرق، آشنایی با برخی هنرمندان این مکاتب، بررسی برخی از عوامل مؤثر در روند شکل‌گیری مکاتب.

استاندارد عملکرد:

- تحلیل گرایش تصویری مکاتب و سبک‌ها بر اساس موقعیت زمان و مکان و نگاه مؤلف با استفاده از شاخص‌های بصری و موضوعی.

مقدمه

هنرمندان متحرک ساز پیوسته می‌باید با قوانین و سبک و سیاق مربوط به همان مکتبی کار می‌کردند که استودیوها از آن‌ها می‌خواستند این استودیوها در ابتدا متأثر از داستان‌ها و شخصیت‌های سینمای زنده بودند و به گرافیک و جذابیت‌های بصری توجه چندانی نداشتند زیرا به پویانمایی به عنوان سرگرمی نگاه می‌کردند و به دنبال تولیدات بیشتر بودند. رقابت بین استودیوهای پویانمایی در جهان سبب شکل‌گیری حرکت، فرم، گرافیک و زیبایی‌شناسی مخصوص خود آنها شده بود که نتیجه آن به وجود آمدن مکاتب مختلف در دنیای پویانمایی است.

کاهش یا افزایش نقش عمده سیاست در عرصه فرهنگ و هنرها، توجه به هنرهای بصری (طنز، کمدی، طراحی، تصویرسازی، کارتون...) رقابت، ظهور هنرمندان به نام در هر دوره خاص، توجه به کم کردن بودجه و هزینه تولید، خلاصه‌گویی با ساده‌ترین فکر و ابزار برای ایجاد تفکر در مخاطبان، جذب صاحبان سرمایه و مخاطب از جمله عوامل مهمی است که سبب تنوع در ایجاد مکاتب در دوران اولیه شکوفایی پویانمایی جهان شده است که در ادامه به این مکاتب تأثیرگذار در تاریخ پویانمایی سراسر جهان خواهیم پرداخت.

پویانمایی آمریکا و کانادا

مکتب دیزنی

در میان استودیوها و گروه‌های فعال پویانمایی آمریکا این استودیو دیزنی بود که قوانین و استانداردهای پویانمایی را مشخص می‌کرد. استقبال دیزنی از انقلابی که ورود صدا به سینما ایجاد کرده بود موجب محبوبیت مضاعف آثارش شد. تأثیرات موسیقی، صدا و هماهنگی حرکت شخصیت‌ها با ریتم موسیقی، نوید شکل تازه‌ای از پویانمایی را می‌داد. پس از آن آثار دیزنی با قالبی نو که صدا و موسیقی را به آثارش افزوده بود عرضه شد، از جمله مجموعه سمفونی‌های احمقانه، موفقیت دیزنی در تولید پویانمایی‌های کوتاه، راه را برای تولیدات بلند هموار کرد.



از مجموعه سمفونی‌های احمقانه، استودیو دیزنی. ۱۹۲۹م



پینوکیو، استودیو دیزنی، ۱۹۴۰م



رابین هود، ولفگانگ رایترمن، ۱۹۷۳م



بامبی، استودیو دیزنی، ۱۹۴۲م

دیزنی این توانایی را داشت که سلیقه مخاطب را شکل دهد و هر زمان که متوجه می‌شد محبوبیت پویانمایی‌هایش کاهش یافته است شیوه کارش را تغییر می‌داد تا توجه مخاطبان خود را جلب کند. هنگامی که متوجه شد میکی‌ماوس به تنهایی توانایی ایجاد موقعیت کمدی را ندارد شخصیت‌های دیگری مانند دونالدداک، گوفی و پلوتو را طراحی کرد تا در کنار میکی‌ماوس صحنه‌های کمیک خلق کنند.



دونالد داک، گوفی، پلوتو

استودیو دیزنی در طراحی شخصیت‌ها تلاش می‌کرد که هر کدام هویت و ویژگی‌های رفتاری خود را داشته باشند. آن‌ها معتقد بودند، مخاطب هنگامی یک شخصیت را می‌پذیرد که بتواند آن را باور کند و غیر ممکن‌ترین رفتارهایش را عادی قلمداد کند. همین نگاه موجب پیدایش مفهومی شد که به واقع‌گرایی دیزنی معروف است. البته این به معنای تقلید عین به عین واقعیت نیست بلکه مقصود، شناخت کامل و درست واقعیت و عبور از آن در جهت اثرگذاری پویانمایی است. به دنبال همین دیدگاه، دیزنی در طراحی فضا نیز به جزئیات صحنه، نورها، سایه‌ها و پرسپکتیو توجه بسیاری معطوف داشت؛ به ویژه هنگامی که دوربین‌های مولتی پلان^۱ یا چند طبقه ساخته شد.



دوربین‌های مولتی پلان

۱. دوربین مولتی پلان ابزاری است برای افزودن عمق به صحنه فیلم‌های دوبعدی. روبه‌روی این دوربین‌ها، چند صفحه مختلف وجود داشت که پس‌زمینه‌ها روی آن‌ها قرار می‌گرفتند. امروزه دوربین‌های مولتی پلان منسوخ شده‌اند و لایه‌های دیجیتالی نرم‌افزارها جای آن را گرفته‌اند.



دوربین‌های مولتی‌پلان



فضاسازی و عمق با استفاده از دوربین مولتی‌پلان در فیلم سفیدبرفی و هفت کوتوله

آنچه در شیوه بصری آثار دیزنی مشهود است استفاده از خطوط منحنی و مدور و سایه‌های نرم در طراحی شخصیت‌ها و توجه به جزئیات در طراحی پس‌زمینه‌ها است. دیزنی طبق برداشتش از واقعیت، متحرک‌سازی را به شیوه پویانمایی کامل انجام می‌داد و در نتیجه حرکات را به صورت نرم و روان ارائه می‌کرد. شیوه کار دیزنی موجب ارائه قوانینی شد که به ویژه در متحرک‌سازی کاربرد دارند و به دوازده قانون دیزنی معروف هستند. فیلم‌های دیزنی از نظر روایت، نسخه مصور داستان‌های کلاسیک با پایان خوش، همراه با پیروزی خیر و نیکی بر شر هستند. همچنین صحنه‌های متنوع شادی، غم، کمدی و عاطفی که با چاشنی موسیقی و آواز از پی یکدیگر، لحظات سرگرم‌کننده‌ای را برای بیننده خلق می‌کنند.



● نکته: شیوه مدیریت والت دیزنی و اقدامات او باعث ایجاد یک سیستم منظم کاری، شامل گروه‌های تخصصی مجزا و با مسئولیت مشخص بود که زمینه موفقیت او و استودیوی دیزنی را فراهم کرد.



والت دیزنی در جمع همکاران



استودیوی دیزنی

دیزنی همواره از دانش و دستاوردهای جدید علمی استقبال می‌کرد. استفاده از قابلیت‌های دیجیتالی حتی پس از مرگ والت دیزنی همچنان در این استودیو ادامه داشته و این استودیو را جزو پیشگامان کاربرد گرافیک رایانه‌ای در پویانمایی کرده است.

مکتب یو. پی. ای (U.P.A)

هنری فعالیت می‌کردند گروهی را به نام یو. پی. ای تشکیل دادند. این گروه شیوه پویانمایی که مدت‌ها تحت تأثیر الگوی تولیدات دیزنی بودند را نقد کرده و معتقد بودند پویانمایی نیازمند تغییرات تازم‌ای است که همپای جریان‌ات هنری پیشرفت کند. یو. پی. ای برخلاف استودیو دیزنی، گروه‌های کوچک از متحرک‌سازها را تشکیل و به آنها آزادی عمل نسبی داده بود، تا بتوانند آثار خلاقانه‌ای تولید کنند. این گروه جریان‌ات پیشرو هنری را کاملاً می‌شناخت و در خلق آثارشان از هنر مدرن به ویژه در زمینه نقاشی، گرافیک و ادبیات سود می‌بردند.

آمریکا پس از جنگ جهانی دوم، شاهد تغییرات اجتماعی و اقتصادی زیادی بود. تلویزیون در عرصه هنر سینما و پویانمایی، نقش تعیین‌کننده‌ای یافت و سالن‌های سینما را از رونق انداخت. همین امر موجب شد تا استودیوهای بزرگ از جمله دیزنی، کوچکتر و بعضاً تعطیل شوند. به دنبال این اتفاقات گروه‌های کوچکتر تولید پویانمایی مانند استودیو یو. پی. ای شکل گرفتند که با رویکردی متفاوت پا به عرصه تولید گذاشتند.

در دهه ۴۰ میلادی چند متحرک‌ساز که از شرکت دیزنی جدا شده بودند و تعدادی دیگر که در زمینه‌های دیگر

ویژگی‌های آثار یو. پی. ای (U.P.A)

- طراحی شخصیت‌های دوبعدی و بدون سایه‌پردازی؛
- استفاده از سطوح رنگی تخت در شخصیت‌ها و فضاها؛
- طراحی پس‌زمینه‌های ساده و بدون جزئیات؛
- استفاده از شیوه پویانمایی محدود در متحرک‌سازی؛
- پرداختن به داستان‌های مدرن به جای داستان‌های کلاسیک و استفاده از طنز هوشمندانه‌ای که سلیقه مخاطبان را بعد از سال‌ها عادت به کمدی‌های پرتاپ و تعقیب و گریز (Slapstick) تغییر داد.



شخصیت‌ها و عناصر صحنه ساده، بدون سایه‌پردازی و با رنگ‌های تخت در آثار یو. پی. ای

یو. پی. ای (United Production of America) برخلاف روش سنتی استودیوها که بیشترین سرمایه‌گذاری را روی شخصیت‌های حیوانی انجام داده بودند به شخصیت‌های انسانی توجه کرد و آثار قابل تأملی به وجود آوردند که بر روی تولیدات پس از خود تأثیر بسیاری گذاشت و باعث شد متحرک‌سازها، حساسیت بیشتری به هنرهای نقاشی، گرافیک و تصویرسازی داشته باشند. یکی از آثار موفق یو. پی. ای مجموعه جرالِد مک بویینگ بویینگ بود که ماجراهای پسر بچه‌ای را بازگو می‌کند او قادر به صحبت کردن نیست و صدایی شبیه بویینگ بویینگ دارد.



جرالد مک بویینگ بویینگ، یو. پی. ای، ۱۹۵۰م



● نکته: علاوه بر این استودیوها و گروه‌هایی که نام برده شد، استودیوهای مهم دیگری نیز در آمریکا فعالیت می‌کردند از جمله برادران وارنر و متروگلدن مایر که با مجموعه تام و جری به شهرت فراوانی رسید و همچنان فعالیت خود را ادامه می‌دهد.



● جست‌وجو: در مورد استودیو هانا باربارا تحقیق کرده و در کلاس پیرامون فعالیت‌ها و ویژگی‌های کار آنها گفت‌وگو کنید.

استودیو پیکسار

مؤثرترین رویداد در دنیای پویانمایی ورود سیستم‌های دیجیتالی و رایانه‌ها بوده است. رویدادی که باعث تغییرات شگرف در گرافیک رایانه‌ای و تولید پویانمایی شد. دهه ۶۰ و ۷۰ میلادی شاهد تلاش گروه‌های مختلف در جهت به کارگیری رایانه در گرافیک و پویانمایی بود. شبکه‌های تلویزیونی از این امکانات جدید برای ساخت و پخش میان‌برنامه‌های تلویزیونی و جلوه‌های ویژه استفاده می‌کردند.

بعضی از شرکت‌ها مثل دیزنی، از این سیستم جدید در قسمت‌هایی از فیلم‌هایشان استفاده کردند ولی به دلیل ضعف آثار و افزایش هزینه‌های تولید، متحرک‌سازها نسبت به آینده این شیوه جدید تردید داشتند. استیو جابز و اد کتمال در سال ۱۹۸۶م بخش رایانه‌ای شرکت لوکاس فیلم را خریداری و سپس نام پیکسار را برای آن انتخاب کردند. در همین سال جان لستر پویانمایی کوتاه/لوکسونوجوان را در پیکسار ساخت که موفقیت بین‌المللی یافت و موجب حیرت همگان شد. شخصیت چراغ مطالعه بازیگوش این پویانمایی سپس به عنوان نشان این شرکت در عنوان‌بندی تولیدات آن به کار رفت. تیم بلند پرواز و خلاق پیکسار در سال ۱۹۹۱م، همراه با کمپانی دیزنی که به شدت نیازمند همکاری با پیکسار بود؛



لوکسو، استودیو پیکسار، ۱۹۸۶م



نشان کمپانی پیکسار

برای تولید یک پویانمایی سینمایی رایانه‌ای به توافق رسید و پویانمایی *داستان/اسباب‌بازی* در سال ۱۹۹۵م اکران و با استقبال شگفت‌انگیزی روبه‌رو شد.

● نکته: داستان اسباب بازی اولین فیلم سینمایی پویانمایی تمام رایانه‌ای است که به عنوان نقطه عطفی در تاریخ پویانمایی محسوب می‌شود.



داستان اسباب بازی، پیکسار و دیزنی، ۱۹۹۱م

● جست‌وجو: در مورد استودیوهای دیگری که آثار سه‌بعدی رایانه‌ای تولید می‌کنند تحقیق کنید.



■ ■ ■ ■ ■ پویانمایی کانادا (National Film Board of Canada) ■ ■ ■ ■ ■

مؤسسه ملی فیلم کانادا (N.F.B) مهم‌ترین مرکز تولید پویانمایی در این کشور است. با پیوستن نورمن مک‌لارن در سال ۱۹۴۲م به این مرکز، تولید پویانمایی در کانادا به شکل جدی و هدفمند آغاز گردید. رویکرد N.F.B در تولید پویانمایی باعث شد طیف متنوع و موفقی از آثار خلق شود و مورد تحسین جهانی قرار بگیرد. از جمله هنرمندانی که با N.F.B همکاری کردند می‌توان به رایان لارکین، ایشو پاتل، کریستوفر هینتون و پل دریزن اشاره کرد.

ویژگی‌های آثار و اهداف موسسه ملی فیلم کانادا N.F.B:

- بیشتر آثاری که در این مرکز تولید می‌شوند پویانمایی‌های تجربی هستند که هر کدام تکنیک تازه‌ای را معرفی کرده و اغلب جنبه شخصی دارند.
- N.F.B اهداف مشخصی از جمله ارائه آثار با اهداف صلح‌آمیز و معرفی فرهنگ کشور کانادا را دنبال می‌کند.
- حمایت از فیلم‌سازان خلاق در همه کشورها از دیگر برنامه‌های این مؤسسه است.



بازی مهره، ایشو پاتل، ۱۹۷۷م



راه رفتن، رایان لارکین، ۱۹۶۸م



مگس سیاه، کریستوفر هینتون، ۱۹۹۱م

پویانمایی اروپا

با تکیه به پشتوانه فرهنگی خود توانستند ضعف آثار خود را برطرف کنند و به موفقیت‌هایی دست یابند. پس از جنگ جهانی دوم کشورهای اروپایی به دو بخش اروپای غربی و اروپای شرقی تقسیم شدند. کشورهای بلوک غرب به تفکر سرمایه‌داری آمریکایی متمایل بودند و کشورهای بلوک شرق به نظام کمونیستی^۱ شوروی سابق (روسیه فعلی) متمایل بودند که روی تولیدات آنها به ویژه اروپای شرقی تأثیر گذاشت.

با فعالیت‌های امیل کهل آغاز شده آثار این دوره اغلب به دست علاقمندانی خلق شد که به طور مستقل به دنبال تجربه‌های تازه بودند و برخلاف سینمای زنده که حرکت سریع‌تری در جهت یافتن انسجام داشت، پویانمایی در حال انجام آزمون و خطا بود. تولیدات پویانمایی اروپا روندی مستقل و رو به رشد داشت اما با جنگ جهانی اول مواجه شد و سرعت پیشرفت آن کاهش یافت. پس از جنگ، هنرمندان اروپایی با تقلید از شیوه تولید آمریکایی و

۱. نظامی که به مالکیت اشتراکی معتقد است و دولت، کلیه مراکز اقتصادی را کنترل می‌کند.



تقسیم‌بندی اروپای شرقی و اروپای غربی



نقشه روسیه و اروپا

پویانمایی اروپای غربی

پویانمایی انگلستان

بزند. در انگلستان تولیدات پویانمایی مرتبط با جنگ و آثار تبلیغاتی موجب تداوم پویانمایی در این کشور شد. با تأسیس استودیو هالاس و بچلر^۱ که یکی از معتبرترین استودیوها در اروپا بود، روح تازه‌ای به پویانمایی انگلستان دمیده شد و در یک جهش بزرگ، اولین پویانمایی بلند این کشور با نام *مزرعه حیوانات* تولید شد.

در اروپا به دلیل جنگ و ضعف اقتصادی ناشی از آن، بیشتر فعالیت‌های پویانمایی در زمینه تبلیغات انجام می‌گرفت. هنرمندان اروپایی در ابتدا تلاش کردند آثاری همپای آثار دیزنی تولید کنند اما نتیجه کار رضایت‌بخش نبود. در این میان تنها تبلیغات تلویزیونی بود که باعث می‌شد؛ آن‌ها دست به تجربه و تولید به شیوه‌های خلاقانه



مزرعه حیوانات، استودیو هالاس و بچلر، ۱۹۵۴م

۱. جان هالاس هنرمند مجارستانی الاصل با شراکت جوی بچلر در سال ۱۹۴۰م استودیوی خود را تأسیس کردند و نام هالاس و بچلر (Halas & Batchelor) را برای آن برگزیدند.

هنرمندان دیگری از جمله پیتر لُرد و نیک پارک که کار خود را از همکاری با شبکه‌های تلویزیونی آغاز کردند اعضای استودیو آردمن (Aardman) بودند، این استودیو با تکنیک استاپ‌موشن آثاری را با مضامین طنز و سرگرم‌کننده تولید کرد و به شیوه‌ای خلاقانه در این تکنیک دست یافت.



مصاحبه با حیوانات، استودیو آردمن، ۱۹۸۹م

● جست و جو: در مورد هنرمندان دیگر بریتانیایی که در زمینه پویانمایی فعالیت کرده‌اند تحقیق کنید و در کلاس ارائه دهید.



پویانمایی فرانسه



فرانسه به عنوان یکی از مراکز اصلی هنر، زادگاه بسیاری از جریان‌ات و ابداعات هنری می‌باشد و به این دلیل پویایی هنر در فرانسه برای اغلب هنرمندان جذاب بوده است. مشکلات ناشی از جنگ باعث شد این کشور نیاز پویانمایی خود را از طریق تولیدات امریکایی که سهل الوصول تر بود تأمین کند و تولیدات داخلی فرانسه درگیر رکود شود. پس از یک دوره رکود، پویانمایی‌های تبلیغاتی رواج یافت. علاوه بر این، جریان‌های غالب دادائیسم و سورئالیسم که در آن زمان در فرانسه رایج بود بر تولیدات پویانمایی این کشور تأثیر گذاشت و خود نیز تقویت شدند.

باله مکانیکی، فرنان لژه، ۱۹۲۴م



پادشاه و پرنده، پل گریمو، ۱۹۸۰م

پل گریمو یکی از افرادی است که به رشد دوباره پویانمایی فرانسه بعد از جنگ کمک کرد او توانست آثاری را خلق کند که توانایی رقابت با آثار امریکایی را داشت. مهمترین فیلم او پویانمایی پادشاه و پرنده است؛ آثار گریمو واقع‌گرایی شاعرانه‌ای را به مخاطب عرضه می‌کند و ساختار روایی مستحکمی دارد.

از آنجا که در فرانسه نقد و توجه به هنرها جزو دلبستگی‌های مردم است، جشنواره‌های گوناگونی در آن برگزار می‌شود، از جمله جشنواره انسی که یکی از معتبرترین جشنواره‌های پویانمایی است. پویانمایی فرانسه اگر چه فراز و نشیب بسیاری داشته اما همواره در حال جذب ایده‌ها و نگاه‌های پیشرو بوده و مانند اغلب آثار اروپایی صرفاً یک محصول سرگرم‌کننده نبوده است بلکه همگام با جریان‌های هنری از آزادی عمل در انتخاب و تجربه گرافیک‌های مختلف استقبال کرده و با الهام گرفتن از زندگی واقعی، تصویری دلنشین ارائه کرده است.

● جست و جو: در مورد فعالیت‌های مؤسسه گوبلینز (Gobelins) فرانسه تحقیق کنید و در کلاس ارائه دهید.



پویانمایی ایتالیا

آنها به وسیله نقاشی روی فیلم، اولین پویانمایی‌های ایتالیا را خلق کردند.

پس از آن هنرمندانی از جمله نینو پاگوت با تکنیک‌های گوناگون شروع به تولید پویانمایی کرده و اولین گروه پویانمایی ایتالیا را پایه‌گذاری کرد و توانست اولین پویانمایی بلند ایتالیا به نام برادران دینامیتی را خلق کند.

اولین گام‌های پویانمایی در ایتالیا نتیجه تلاش‌های برادران کورادینی بود. آنها با هدف ترکیب هنرها دست به تجربیاتی زدند و به دنبال ترکیب موسیقی و نقاشی به این نتیجه رسیدن که برای کنار هم قرار دادن یک هنر که در زمان جاری است یعنی موسیقی و نقاشی که ایستا است باید از هنر سینما و پویانمایی استفاده کرد. اینگونه بود که



برادران دینامیتی، نینو پاگوت، ۱۹۴۹م

سال ۱۹۵۷م نقطه عطفی در پویانمایی ایتالیا بود. در این سال تبلیغات در تلویزیون ایتالیا آزاد شد و فرصت مناسبی برای هنرنمایی استعدادهای جدید به وجود آمد. در همین زمان مجموعه تبلیغاتی و محبوب چرخ و فلک از تلویزیون پخش شد که تجربه‌های تازه‌ای از گرافیک و متحرک‌سازی را عرضه کرد. برخی معتقدند پویانمایی مدرن ایتالیا با برنامه چرخ و فلک آغاز شده است.



چرخ و فلک، ۱۹۵۷م



آقای رُسی، برونو بوزتو، ۱۹۷۴م

برونو بوزتو از جمله هنرمندان مدرن ایتالیاست که در آثارش از مقوله کمیک به خوبی سود می‌برد، در طراحی شخصیت‌ها به کاریکاتور و خطوط ساده توجه می‌کند و مضامین انسانی را با شوخ‌طبعی بیان می‌کند.



خط، ازوالدو کاواندولی، ۱۹۸۶-۱۹۷۱م

هنرمند خلاق دیگر ایتالیایی ازوالدو کاواندولی است. او با پویانمایی خط به موفقیت رسید که ماجراهای مردی با خلق و خوی غرغرو است که از یک خط تشکیل شده است و روی یک خط افقی زندگی می‌کند و موقعیت‌های کمیک ایجاد می‌کند.

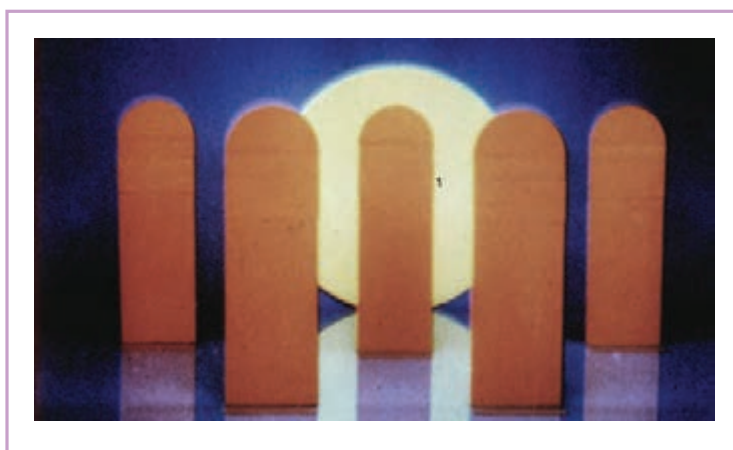
● نکته: پویانمایی ایتالیا همانند دیگر کشورهای اروپایی به تصویرسازی و کاریکاتور توجه دارد که به ویژه در شکل طراحی و شیوه‌های فکاهی قابل مشاهده است.



پویانمایی آلمان

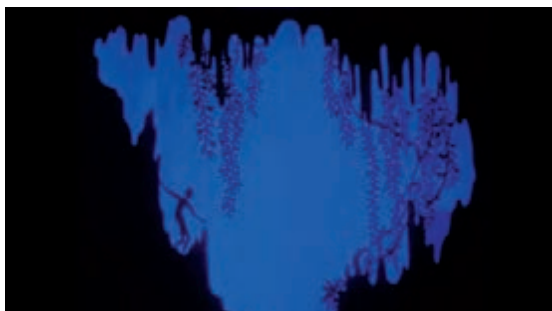
■ دوره اول (۱۹۱۰-۱۹۱۹) مربوط به فیلم‌های تبلیغاتی و علمی و آموزشی است. چهره شاخص این دوره پویانمایی آلمان جولیوس پینشور است؛ او به شیوه‌ای خلاقانه و هنری آثار تبلیغاتی تولید می‌کرد.

■ دوره دوم (۱۹۱۹-۱۹۳۳) به پویانمایی‌های انتزاعی و سینمای اکسپرسیونیستی و آوانگارد آلمان تعلق دارد. از آنجا که اروپا، فرانسه و آلمان مراکز اصلی حرکت‌های پیشرو و آزاد هنری بودند؛ دادائیسم و سورئالیسم در فرانسه و در آلمان هندسه‌گرایی مکتب‌های باهوس و اکسپرسیونیسم رایج بود. پویانمایی‌های این دوره، انتزاعی و به دنبال خلوص، اصالت ناب فرم و هندسه بودند و تحت تأثیر هنر نقاشی و موسیقی متداول آن دوره قرار داشتند.



ترکیب‌بندی روی آبی، اسکار فیشینگر، ۱۹۳۵م

● نکته: اولین پویانمایی سینمایی کاتوت در تاریخ پویانمایی، توسط هنرمند آلمانی خانوم لوت راینیگر (Lotte Reiniger) ساخته شد او بر خلاف هنرمندان این دوره با توجه به ادبیات کلاسیک، آثار خود را خلق می‌کرد.



شاهزاده/حمد، لوت راینیگر، ۱۹۲۶م

■ دوره سوم (۱۹۳۳-۱۹۴۵) مصادف با جنگ جهانی دوم است. با به قدرت رسیدن نازی‌ها در آلمان، هنر انتزاعی ممنوع شد و بسیاری از هنرمندان که به جریان‌های هنری آوانگارد وابسته بودند از آلمان مهاجرت کردند. حکومت نازی‌ها برای پویانمایی هدف‌هایی در نظر گرفته بودند از جمله رقابت با تولیدات دیزنی و تولید پویانمایی برای پروپاگاندا (تبلیغات سیاسی) بسیاری از منتقدان، این دوره را دوره انحطاط هنر در آلمان می‌دانند.

■ دوره چهارم (۱۹۴۵-۱۹۹۰) به زمانی مربوط می‌شود که آلمان پس از جنگ به دو بخش شرقی و غربی تقسیم شد در بخش شرقی سکوت و سکون عمومی حکم‌فرما بود، شرایط بعد از جنگ و فشارهای سیاسی فضای فرهنگی را دچار خلاء و پوچی کرده بود. با این وجود برخی آثار تلویزیونی طنزآمیز و برخی سیاسی تولید می‌شد که به فرهنگ سنتی آلمان گرایش داشتند.



زنگ/خبار در تئاتر کاسپر، لوتار بارک، ۱۹۶۰م

در بخش غربی آلمان جراحات ناشی از جنگ سریع‌تر بهبود یافت. در عرصه فرهنگی بیانیه ابرهاوزن (Oberhausen) که توسط برخی سینماگران تهیه شده بود به امضا رسید که هدفش ایجاد تغییر در هنر سینما و بازگرداندن آن به جایگاه شایسته خود بود به دنبال این تلاش‌ها، مراکز آموزش پویانمایی و تولید پویانمایی رونق دوباره گرفت.

■ دوره پنجم (۱۹۹۰ تا امروز) پویانمایی آلمان از زمان پیوند مجدد دو آلمان و تبدیل آن به یک کشور واحد تا به امروز است. در این دوره، آلمان مجدداً به جایگاه پیشین خود در هنر و سینما بازگشت و به حرکت رو به رشد خود ادامه داده است.



بالانس، کریستف و ولفگانگ لونشتاین، ۱۹۸۹م

واحد یادگیری ۲

شایستگی: تحلیل گرایش تصویری مکاتب پویانمایی در شرق

پویانمایی اروپای شرقی

همان طور که گفته شد بعد از جنگ جهانی دوم، اروپا به دو بخش بلوک شرق و غرب تقسیم شد. کشورهای اروپای شرقی به روسیه (شوروی سابق) تمایل داشته و چون تقریباً همه آنها طبق یک الگوی حکومتی اداره می شدند در آثارشان شباهتهایی وجود دارد.

حکومت‌ها در این کشورها بر نحوه تولید و ارائه فیلم و پویانمایی نظارت داشتند و بودجه آن را تأمین می کردند. در نتیجه هنرمندان، آزادی عمل کمتری در انتخاب موضوع داشتند. به همین دلیل داستان‌های آن بیشتر تحت تأثیر قصه‌های قدیمی و افسانه‌ها بود. اما همین محدودیت موجب شد بعضی هنرمندان از این فضا به صورت هوشمندانه‌ای سود برده و با ارائه آثاری با موضوعات سیاسی و اجتماعی در قالب تمثیل و طنز، آثار بدیعی را خلق کنند.

پویانمایی روسیه (شوروی سابق)

از جمله آثار اولیه پویانمایی روسیه، می توان به آثار لادیسلاو استارویچ با تکنیک استاپ‌موشن اشاره کرد. او یک زیست‌شناس بود و آثاری پیرامون زندگی حشرات تولید کرد که بسیار مورد توجه قرار گرفت.



انتقام فیلم‌بردار، لادیسلاو استارویچ، ۱۹۲۹م

بعد از انقلاب اکتبر روسیه در سال ۱۹۱۷م تولید پویانمایی در روسیه افول کرد پس از سه سال رکود، رونق به پویانمایی روسیه بازگشت، تولیدات این دوره تحت تأثیر تفکر واقع‌گرایی اجتماعی شکل گرفتند. هنرمندان این دوره روسیه با پرداختن به پیشینه فرهنگی خود، آثاری را خلق کردند که در آن به موضوعات اجتماعی و متون کلاسیک پرداخته می‌شد. یکی از آثاری که در این دوره تولید شد پویانمایی بلندگالیور بود که از ترکیب فیلم زنده و عروسک ساخته شده بود. این فیلم دارای حرکات ظریف و پیچیده حرکات دقیق در میمیک چهره بود.



گالیور، الکساندر پتوشکو، ۱۹۳۵م

سال ۱۹۳۴م در جشنواره فیلم مسکو، برخی از آثار دیزنی نمایش داده شد که پویانمایی روسیه تحت تأثیر حرکات نرم و روان این آثار قرار گرفت و به تکنیک سل انیمیشن گرایش پیدا کرد. به این ترتیب، تنوع تکنیک و کاربرد خلاقانه آن‌ها کمرنگ شد.

با تأسیس مرکز سایوز مولت فیلم (Soyuzmultfilm) که مهم‌ترین مرکز تولید پویانمایی در روسیه است، تولید پویانمایی در چهارچوب زیبایی‌شناسی واقع‌گرایی اجتماعی و تکنیک سل انیمیشن توسط این مرکز ادامه پیدا کرد.



اسب کوچک خمیده، ایوانف وانو، ۱۹۴۷م



تعطیلات بونیفیس، فئودور خیتروک، ۱۹۶۵م

در دهه ۵۰ میلادی حرکت تازه‌ای در پویانمایی روسیه شکل گرفت؛ هنرمندان روسی که درس‌هایی از شیوه کار دیزنی گرفته بودند به تکنیک‌های عروسکی و کات‌اوت رجوع کردند و با شجاعت فکری در انتخاب موضوع، جان تازه‌ای در پویانمایی روسیه دمیدند. از جمله هنرمندان این دوره می‌توان به فئودور خیتروک یکی از خلاق‌ترین متحرک‌سازهای روسیه اشاره کرد که در فیلم‌هایش به حس همدردی با انسان‌ها و رنج آنها می‌پردازد.

دیگر هنرمند مطرح روسیه یوری نورشتاین است. نورشتاین که اغلب از شیوه کات‌اوت استفاده می‌کند در آثارش به فرهنگ روسیه با نگاهی عمیق می‌پردازد و واقعیت‌های سیاسی و اجتماعی آن را به طرز شاعرانه در قالب تصاویری رویایی ارائه می‌کند.



افسانه/افسانه‌ها، یوری نورشتاین، ۱۹۷۹م

پویانمایی روسیه متوقف شد اما توانست دوباره به جایگاه خود باز گردد. از هنرمندان خلاق و صاحب سبک این دوره می‌توان به الکساندر پتروف اشاره کرد که آثار به یاد ماندنی را با تکنیک نقاشی روی شیشه خلق کرده است.

به عقیده برخی منتقدان، شاهکار نورشتاین پویانمایی *افسانه/افسانه‌ها*، یکی از بهترین آثار پویانمایی جهان است که مجموعه‌ای از احساسات و حوادث را بازگو می‌کند. پس از فروپاشی اتحاد جماهیر شوروی برای مدتی صنعت



عشق من، الکساندر پتروف، ۲۰۰۶م

پویانمایی جمهوری چکسلواکی سابق

کشور چکسلواکی، سابقه طولانی در تصویرسازی، صنعت شیشه‌گری و نمایش عروسکی دارد. که تأثیر آن را می‌توان در تولیدات پویانمایی این کشور مشاهده کرد. اغلب تولیدات پویانمایی این کشور با تکنیک عروسکی خلق شده‌اند و همانند مناطق دیگر در اروپای شرقی مسائل، موضوعات اجتماعی و انسانی را محور تولیدات خود قرار دادند. از مهم‌ترین هنرمندان این کشور که از تلفیق فیلم و پویانمایی استفاده می‌کنند می‌توان به کارل زمان و یرژی ترنکا اشاره کرد.



الهام، کارل زمان، ۱۹۴۸م

یرژی ترنکا تجربیاتی در زمینه تئاتر عروسکی و تصویرسازی داشت که در کار پویانمایی او تأثیرگذار بود. ترنکا در کار خود استاد کاملی بود؛ اما معمولاً برای عروسک‌هایش میمیک‌های مختلف چهره را در نظر نمی‌گرفت بلکه حالت و احساسات را در موقعیت نشان می‌داد.



دست، یرژی ترنکا، ۱۹۶۵م

پویانمایی دست، مهم‌ترین اثر ترنکا است که جدال یک کوزه‌گر را با یک دست بزرگ نشان می‌دهد و به طور نمادین قدرت را نکوهش می‌کند.

■ ■ ■ ■ ■ پویانمایی یوگسلاوی^۱ سابق و شکل گیری مکتب زاگرب (Zagreb) ■ ■ ■ ■ ■

یوگسلاوی نیز همچون دیگر کشورهای اروپای شرقی جنگ‌ها و فراز و نشیب‌های بسیاری را از سر گذرانده است. در یوگسلاوی هنرمندان از حمایت‌های دولتی برخوردار نبودند و به همین دلیل خودشان به صورت مستقل و با انگیزه شخصی وارد تولید پویانمایی شدند. هنرمندان این کشور گروه‌های کوچکی تشکیل دادند و بنیان اولیه مکتب زاگرب را بنا نهادند.

برخی معتقدند مکتب زاگرب، دو دوره را تجربه کرده است:

■ دوره اول از جمع هنرمندانی حاصل شد که در ساخت فیلم‌ها در مقام کارگردان و گاهی در مقام متحرک‌ساز با یکدیگر همکاری می‌کردند.



جانشین، دوشان و کوتیک، ۱۹۶۱م



کارآگاه به خانه باز می‌گردد، واتروسلاو میمیکا، ۱۹۵۹م

۱. یوگسلاوی در پی جنگ‌های داخلی تجزیه شد و به کشورهای بوسنی و هرزگوین، کرواسی، مقدونیه، مونته‌نگرو، صربستان، کوزوو و اسلونی تقسیم شد.

ویژگی‌های بارز دوره اول مکتب زاگرب

- استفاده از شیوه پویانمایی محدود؛
 - گرایش به تکنیک‌های کولاژ و مونتاز در تصویرسازی؛
 - حذف دیالوگ و استفاده از افکت‌های صوتی به جای آن؛
 - کاستن از جزییات پس‌زمینه و یا حذف آن؛
 - استفاده از طرح‌های ساده و پرهیز از فرم‌های واقع‌گرایانه؛
 - پرداختن به موضوعات اجتماعی و هراس‌های انسان.
- دوره دوم تاریخ مکتب زاگرب توسط فیلم‌سازی شکل گرفت که بر پایه آثار شخصی و مستقل استوار بود.

ویژگی‌های بارز دوره دوم مکتب زاگرب

- در این دوره کار گروهی کم‌رنگ‌تر شد؛
- هنرمندان این دوره به مسائل اقتصادی نیز توجه می‌کردند؛
- هنرمندان به دنبال کسب درآمد از طریق تولیدات بین‌المللی و آثار تلویزیونی بودند.



پروفسور بالتازار، ۱۹۶۷-۱۹۷۸م

مکتب زاگرب در طول فعالیتش توانست جایگاه و اعتبار ارزشمندی به دست آورد و آثار بدیعی را با تجربه نابی از تکنیک و شکل بصری به مخاطبان عرضه کرده و آنان را به تأمل و تفکر وادار می‌کرد.

پویانمایی لهستان

پویانمایی در این کشور شد. جنگ و تحولات اجتماعی پس از آن موجب تغییر در نوع نگاه و محتوای آثار لهستان شد. اضطراب، استثمار انسان‌ها و پوچی، موضوع اغلب آثار شد و گرایش به سورئالیسم مورد توجه قرار گرفت؛ در همین دوران پویانمایی لهستان شکل منسجم و مشخص پیدا کرد و زمینه شکل‌گیری مکتب لهستان فراهم شد.

پویانمایی در لهستان پیش از جنگ جهانی دوم آغاز شد گام‌های نخستین پویانمایی در لهستان توسط هنرمندانی انجام گرفت که در پی کسب تجربه بودند. آنها معمولاً از داستان‌های عامیانه استفاده می‌کردند و از تکنیک‌های مختلف مثل کولاژ، اشیا و نقاشی روی فیلم بهره می‌بردند. جنگ جهانی دوم موجب ویرانی لهستان و رکود تولید



لابیرنت، جان لنیکا، ۱۹۶۳م

این دوره که دوره طلایی پویانمایی لهستان است؛ رفته‌رفته شکل هنری‌تر می‌یافت؛ آزادی عمل و تأثیرات هنر گرافیک لهستان که خود یکی از بارزترین اشکال گرافیک جهان بود؛ مکتب لهستان را به یکی از معتبرترین مکاتب پویانمایی تبدیل کرد.



پرچم، میروسلاو کیوویچ، ۱۹۶۵م

ویژگی‌های بارز دوره دوم (دوره طلایی) پویانمایی لهستان

- کاربرد رنگ‌های تیره و خاکستری؛
- پرداختن به مضامین بدبینانه، ناامیدی و تراژدی نابودی انسانیت؛
- نمادگرایی و استفاده از آن برای نقد حکومت و سیستم اداری کشور؛
- تأثیر پذیرفتن از هنر گرافیک لهستان؛
- ریتم آهسته، خشک و غیر سرگرم کننده؛
- توجه به مخاطب بزرگسال؛
- استفاده از تکنیک‌های سنتی از جمله کاتوت، کلاژ و فتومونتاز.



بازتاب، پرژوی کوچیا، ۱۹۷۹م

پویانمایی ژاپن

اولین اثر پویانمایی ژاپن ۳ ثانیه‌ای و دیگری یک اثر ۲ دقیقه‌ای مربوط به سال ۱۹۱۷م است که در آن یک سامورایی شمشیر خود را امتحان می‌کند؛ پس از آن هنرمندان ژاپنی تلاش‌هایی را جهت کسب تجربه در تولید پویانمایی انجام دادند. پخش و ارائه آثار دیزنی به ویژه سفید برفی و هفت کوتوله در ژاپن هنرمندان این کشور را بر آن داشت تا آثاری مشابه پویانمایی‌های دیزنی تولید کنند.



اولین پویانمایی ژاپن

برخی از هنرمندان ژاپنی از جمله اُسامو تزوکا (طراح مانگا و متحرک‌ساز) رویای تولید پویانمایی بلند را داشتند اما از آن جایی که توان تأمین هزینه‌های مالی آن را نداشتند دست به ابتکاراتی زدند تا هزینه‌ها را کاهش دهند، همین روش‌ها بعداً بخشی از ویژگی‌های پویانمایی ژاپن شد.

نکته:

- اُسامو تزوکا (Osamu Tezuka) به دلیل دستاوردهای ماندگار در کمیک‌استریپ ژاپن به خدای مانگا معروف است.
- مانگا همان کمیک‌استریپ‌های ژاپنی است که در این کشور اهمیت و طرفداران زیادی دارد.



مانگای ژاپن

تزوکا برخی از ویژگی‌های مانگا را نیز وارد آثار پویانمایی کرد و بدین ترتیب شکل تازه‌ای از پویانمایی را به جهان معرفی کرد که به انیمه معروف است؛ به عبارت دیگر به پویانمایی‌های ژاپنی انیمه گفته می‌شود.



پسرفضایی، اسامو تزوکا، ۲۰۰۹م

بنابراین می‌توان گفت از دهه ۶۰ میلادی پویانمایی ژاپن مسیر خود را از نوع غربی کاملاً جدا کرد و به عنوان انیمه مطرح شد. در دهه بعد؛ ژانر ربات‌ها و آدم آهنی‌ها نیز به انیمه اضافه شدند و انواع جدیدتری از تخیل و فانتزی وارد دنیای پویانمایی شد و به چنان کیفیتی رسید که بسیاری از بازارهای پویانمایی را به تصرف خود درآورد.



چند نمونه انیمه

ویژگی‌های انیمه

■ اغراق در اندام‌ها به ویژه چشم‌ها، موهای انبوه بلند، دست‌ها و پاها بلند و کشیده، بینی و دهان کوچک از جمله این اغراق‌ها است. اما مهم‌ترین آنها چشم‌های بزرگ است که بر خلاف تصور اکثر مردم، این بزرگنمایی در جهت بهتر و آسان‌تر نشان دادن احساسات و هیجانات شخصیت‌ها می‌باشد.



■ خطوط القای حرکت یکی از عواملی است که به القای سرعت و جهت حرکت کمک و در امتداد مسیر حرکت جسم یا شخصیت کشیده می‌شود. این خطوط در مانگا نیز کاربرد زیادی دارد. از جمله نمونه‌های بارز آن می‌توان به خطوط القای حرکت توپ و شخصیت‌ها در پویانمایی فوتبالیست‌ها اشاره کرد.



■ استفاده از شیوه پویانمایی محدود: همانطور که پیش‌تر گفته شد هنرمندان ژاپنی برای کاهش زمان تولید و هزینه دست به ابتکاراتی از جمله کاهش تعداد فریم‌ها و محدود کردن حرکات در یک بخش یا عضو شخصیت زدند. به عنوان مثال برای خندیدن شخصیت، حرکت فقط در لب‌ها و بعضاً چشم‌ها انجام می‌گیرد و تأثیری روی دیگر عضلات صورت و اندام‌ها ندارد.

■ استفاده از زاویه‌های خاص دوربین: همانند آنچه در مانگا دیده می‌شود، در انیمه‌ها نیز زوایای خاص از جمله (P.O.V) کاربرد زیادی دارد برای درک این زاویه دوربین باید یک یا دو نمای قبلی را دید تا متوجه آن نما شد.

■ استفاده از علائم نگارشی نوشته: در بسیاری از انیمه‌ها برای بیان آسان‌تر و سریع‌تر یک حس یا یک تفکر از علائم نگارشی مثل علامت تعجب یا علامت سؤال یا نوشته‌های در حباب استفاده می‌شود.



■ پرداختن به داستان‌های بلند و سریال‌های طولانی: معمولاً سریال‌های انیمه طولانی هستند و گاهی پخش آنها چند سال به طول می‌انجامد. شکل روایت در این انیمه‌ها به این صورت است که داستان‌های فرعی در دل خط اصلی داستان شکل می‌گیرد و ادامه می‌یابد و مجدداً به داستان اصلی باز می‌گردد.

■ استفاده از حرکت دوربین روی نماهای ثابت و بی حرکت: یکی از ترفندهای انیمه برای کاهش هزینه، انجام حرکت دوربین روی تصاویر بدون حرکت است؛ به عنوان مثال دوربین روی تصویر جمعیت تماشاچی‌های بازی فوتبال حرکت افقی انجام می‌دهد در حالی که آنها هیچ حرکتی ندارند و صدای همهمه جمعیت همراه حرکت دوربین حس وجود تماشاچی‌های زنده و پویا را القا می‌کند.

■ پرداختن به موضوع‌های ربات‌ها و آدم آهنی‌ها و شخصیت‌هایی با قدرت‌های مافوق طبیعی: در این پویانمایی‌ها موجوداتی حضور دارند که معمولاً به سلاح‌ها و قدرت‌های عجیب و خارق‌العاده مجهز هستند و از تکنولوژی‌هایی استفاده می‌کنند که آخرین دستاوردهای بشر هستند.



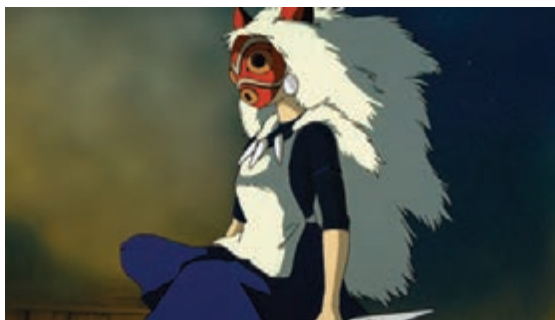
● نکته: یکی از اسطوره‌های سینمای پویانمایی ژاپن هایائو میازاکی است او که به دیزنی شرق معروف است همراه ایسائو تاکاهاتا استودیو گیبلی (Ghibli) را تأسیس کردند. این استودیو از پیشروترین مراکز تولید پویانمایی است و آثار پرفروش و دیدنی بسیاری را تولید کرده است.



میازاکی و تاکاهاتا در آثارشان به فرهنگ و سنت‌های ژاپن توجه داشته‌اند در واقع آنها پیوند زیبایی بین سنت‌های ژاپنی و زندگی مدرن امروزی برقرار کرده‌اند. تصاویر رؤیایی و صحنه‌های پرشور از جمله ویژگی‌های آثار این دو کارگردان بزرگ ژاپنی است.



همسایه من توتورو، استودیو گیبلی، ۱۹۸۸م



شاهزاده منونوکه، استودیو گیبلی، ۱۹۹۷م

پویانمایی ایران

کرد. از جمله نورالدین زرین کلک که بعد از بازگشت به ایران مراکزی را برای آموزش پویانمایی ایجاد کرد و نسل جدیدی از فیلم‌سازان پویانمایی را پرورش داد. حضور نگاه‌های متنوع و خلاق در کانون، موجب آفرینش آثار ماندگاری شد و دهه ۵۰ و ۶۰ ه.ش کانون را به دوران طلایی این مرکز و پویانمایی ایران تبدیل کرد.

از جمله هنرمندان آن دوره کانون می‌توان به فرشید مثقالی اشاره کرد. او به دلیل تسلط بر طراحی و گرافیک، آثار بدیعی را خلق کرد که پرداختن به گرایش گرافیکی روز دنیا نقش پررنگ‌تری را نسبت به ساختار دراماتیک آنها دارد.

کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان اولین مرکزی بود که به طور جدی به تولید پویانمایی پرداخت و در ابتدای کار خود بر روی تولید کتاب کودک متمرکز بود؛ حضور نویسندگان داستان کودک و تصویرگران و طراحان گرافیک، هسته مرکزی توانمندی را در کانون ایجاد کرده بود. هنگامی که کانون تولید پویانمایی را آغاز کرد تنها از همین پشتوانه استفاده کرد. بنابراین تولیدات پویانمایی کانون از نظر داستان و گرافیک، سطح مطلوبی پیدا کرد. برنامه دیگری که کانون برای ارتقای سطح آثارش در پیش گرفت؛ آموزش بود. به همین منظور افرادی را برای یادگیری فنون تولید پویانمایی به کشورهای اروپایی اعزام



آقای هیولا، فرشید مثقالی، ۱۳۴۹ ه.ش

علی اکبر صادقی هنرمند دیگری است که در آثارش به شیوه‌های نگارگری و نقاشی ایرانی توجه می‌کرد. در آثار او علاوه بر فرم‌ها و موتیف‌های (نقش‌مایه‌های) فرهنگی، ترکیب‌بندی‌های بسیار زیبای ایرانی هم با نگاهی مدرن اجرا شده‌اند.

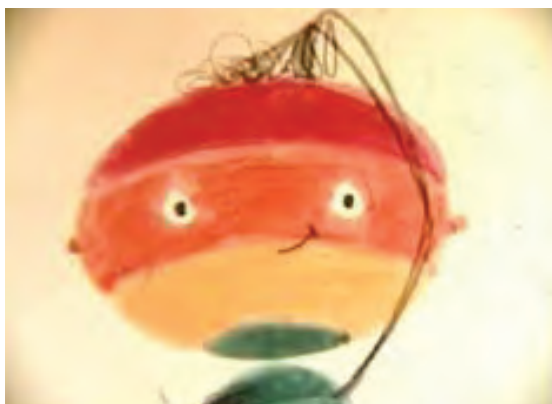


رخ، علی اکبر صادقی، ۱۳۵۳ ه.ش

یکی دیگر از نقاط قوت کانون، حضور بانوانی از جمله نفیسه ریاحی بود که موجب خلق آثار بدیعی در این مرکز شدند.



ماهی رنگین کمان، فرخنده ترابی



رنگین کمان، نفیسه ریاحی

موضوع آثار کانون در دهه ۵۰ و ۶۰ ه.ش اغلب موضوع‌هایی اجتماعی و سیاسی تحت تأثیر شرایط اجتماعی آن دوران بود، اگرچه در میان تولیدات، آثاری ویژه کودکان نیز حضور دارند اما طیف بسیاری از آنها برای مخاطب بزرگسال ساخته شده است.

در دهه ۶۰ ه.ش تنها رسانه فراگیر در بین خانواده‌ها تلویزیون بود؛ بنابراین بخش زیادی از تولیدات پویانمایی در ایران برای این رسانه و در صدا و سیما شکل گرفته است. این دهه، دوره‌ای است که ارزش‌های انقلابی، دینی و فرهنگی مورد توجه است. در جریان دفاع مقدس و پرداختن به فرهنگ مبارزه، شهادت و ایثارگری نیز در اولویت تولید آثار پویانمایی قرار گرفت؛ آثار این دوره اغلب به صورت سریال و برای تلویزیون تولید شده‌اند.



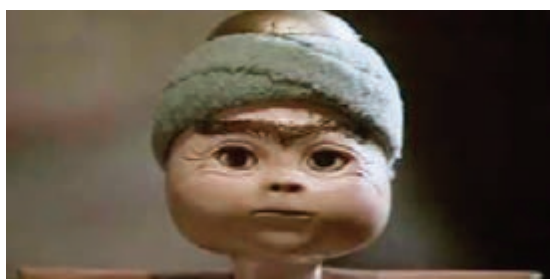
مجموعه علی کوچولو، ۱۳۶۴ ه.ش



سریال زهره و زهره

در دهه ۷۰ ه.ش در پویانمایی تلویزیونی فانتزی و میل به بازیگوشی و تفریح بیشتر به چشم می‌خورد. در همین دهه مؤسسات دیگری نیز برای پاسخگویی به نیاز آثار پویانمایی، از جمله مؤسسه فرهنگی هنری صبا تأسیس شد و کم‌کم بخش خصوصی نیز وارد عرصه تولید پویانمایی گردید.

- نکته: در دهه ۷۰ ه.ش برگزاری جشنواره پویانمایی تهران بعد از یک وقفه چند ساله مجدداً کلید خورد که تأثیر بسزایی در رشد کیفی آثار و برقراری ارتباط با آثار بین‌المللی داشت.



کاش و کاشکی ۱۳۷۶ ه.ش

دهه ۸۰ ه.ش، با ابزار و رسانه‌های جدید از جمله ماهواره، اینترنت و شبکه‌های اجتماعی مصادف بود. در این دوران می‌توان حضور تکنیک‌های دیجیتالی را به شکل‌های مختلف مشاهده کرد. با آسانتر شدن روند تولید و افزایش تقاضا از سوی رسانه‌های مختلف، شاهد افزایش تولید آثار پویانمایی در زمینه تبلیغات و آموزش‌های همگانی هستیم.



مجموعه پویانمایی فرمانروایان مقدس، امیر محمد دهستانی



مجموعه پویانمایی آموزش فرهنگ ترافیک (سیاسکتی)، بهرام عظیمی



مجموعه شکرستان، بابک نظری و سعید ضامنی



پویانمایی بلند جمشید و خورشید، بهروز یغمایان، ۱۳۸۴ ه.ش

«استاندارد ارزشیابی پیشرفت تحصیلی پودمان اول»

عنوان فصل	تکالیف عملکردی (واحد‌های یادگیری)	استاندارد عملکرد (کیفیت)	نتایج مورد انتظار	شاخص تحقق	نمره
فصل ۱: پویانمایی و مکاتب	تحلیل گرایش تصویری مکاتب پویانمایی در غرب	تحلیل گرایش تصویری مکاتب و سبک‌ها و شیوه‌ها بر اساس موقعیت زمان و مکان و نگاه مؤلف با استفاده از شاخص‌های بصری و موضوعی	بالاتر از حد انتظار	تحلیل، مقایسه و تفکیک دیدگاه‌ها و شاخص‌های مکاتب در پویانمایی	۳
	تحلیل گرایش تصویری مکاتب پویانمایی در شرق		در حد انتظار	مقایسه و تفکیک شاخصه‌های مکاتب در یک فیلم پویانمایی انتخابی	۲
			پایین‌تر از حد انتظار	تعریف و دسته‌بندی مکاتب	۱
	نمره مستمر از ۵				
	نمره واحد یادگیری از ۳				
	نمره واحد یادگیری از ۲۰				